

# 幻之光

THE FANTASTIC LIGHT

阿努比斯CG原画设计

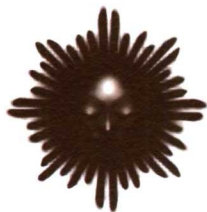
凌翔◎著



# 幻 之 光

THE FANTASTIC LIGHT ANUBIS ARTWORK

阿 努 比 斯 C G 原 画 设 计



凌 翔 著



大 连 出 版 社

©凌翔 2007

图书在版编目(CIP)数据

幻之光：阿努比斯CG原画设计/凌翔著.-大连：  
大连出版社，2007.1  
ISBN 978-7-80684-433-5

I.幻... II.凌... III.三维-动画-设计  
IV.TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第158671号

责任编辑：林洋  
装帧设计：林洋  
责任校对：王恒田

---

出版发行者：大连出版社

地址：大连市西岗区长白街10号

邮编：116011

电话：0411-83620941 83620722

传真：0411-83610391

网址：<http://www.dl-press.com>

e-mail：[cbs@dl.gov.cn](mailto:cbs@dl.gov.cn)

印刷者：沈阳新华印刷厂

经销者：各地新华书店

---

幅面尺寸：210mm×285mm

印张：7.5

字数：80千字

---

出版时间：2007年3月第1版

印刷时间：2007年3月第1次印刷

印数：1~4000册

书号：ISBN 978-7-80684-433-5

定价：49.00元

---

如有印装质量问题，请与我社营销部联系

F<sup>THE</sup> LIGHT  
ANTASTIC T

A N U B I S   A R T W O R K

## 前言 FOREWORD

随着社会的发展，艺术的表现形式也更趋于多元化、个性化。许多艺术工作者都在为更好地表现他们的艺术思想而探讨运用新的艺术表现形式。CG绘画创作就是其中的一种。

CG原为Computer Graphics的英文缩写。随着以电脑为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成，国际上习惯将其通称为CG。如今CG已是一个充满魅力并富于时尚感的名词，如果把美的景象描绘在电脑屏幕上，抛开传统美术表现工具和手段的表象，会很容易发现，CG艺术原来和传统美术的本质是一样的。

CG绘画创作是通过电脑的图像处理软件，如PHOTOSHOP、PAINTER等进行自由度很高的创作。目前许多从事CG行业的朋友都是从软件部分直接进入学习阶段的，因为这部分的学习最吸引人，也最直接见效，甚至不少人认为CG的高手就是精通软件技术的人。这种看法有失偏颇。虽然软件知识是与电脑图形图像最直接相关的技术部分，也是完成电脑影像创作的基本工具（人们抛开了画笔、颜料等常规的工具，而将工具转变为鼠标、压感笔、触摸屏等设备）。它也创造出一种全新的艺术表现方式，并在现代艺术领域中独树一帜。但是，软件只不过是创作的执行工具，我所有的作品创作均使用PHOTOSHOP中最基本的笔刷工具，一样达到很好的效果，并不需要什么特殊技巧。归根结底艺术素养决定了基本的创作能力，CG作为艺术表现形式的一种也不能例外。只不过这部分的学习是长期也是无形的，因而不少朋友忽略了它，但它却恰恰是所有学习的基础，同时也是决定创作者最终能否成为“高手”的关键。

需要指出的是，目前在CG界，“技术为先”的思想还一直主导着大批从业人员，因此我们看见了大量只展示技术的CG作品，但缺乏真正有艺术价值和生命力的佳作。而失去了艺术价值的作品充其量只能称为习作。CG作品属于美学作品的一个新兴分支，和其他艺术形式最大区别在于工具的不同，但它本质上仍属于人对现实或虚拟世界美的表达。千百年来评价艺术作品优劣的标准对CG作品也同样适用。因此真正优秀的CG作品应该有丰富的文化、艺术、生活基础作为支撑，从而使观众能透过画面领悟出作品的内涵，体会到作者的观点和感受，或者从中得到启迪。所以，在不断学习提高技术的同时，应该把更多的精力用在美学思想以及艺术基本功的积累上，丰富自己的想象力和创造力，这对CG创作来说才是至关重要的。

在绘画创作时，你可以有风格，有个性，不是非要画得如何写实如何细腻才叫好。”同样的方式也有许多方法去表达”，你就是你自己，不是别人，想做个艺术家就不要把你的想象局限在一点。天空和大地都属于你，你周围能感触到的一切，都是你可以联想的财富，要开发的素材。你可以用创造来赋予它们生命，希望你能从这里开始，用你的方式画出你的风格！但愿这本书的内容可以给读者带来一些微薄的创作启发，在CG绘画的道路上出现阻碍的时候起到一些借鉴作用。



目录  
CONTENTS

---

---

前言

---

技法空间

---

第一章 / 创作方舟 1

作品赏析

---

第二章 / 光之奏鸣 21

第三章 / 黑白异域 103



技法空间

METHOD

THE FIRST CHAPTER 第一章  
CREATIVE ARK  
创作方舟

数字图形图像领域是如此具有吸引力，每天都有许多朋友加入到它的行列中来，希望自己能在一片亟待开发的新领域中有所作为。许多朋友都是从软件部分直接进入学习阶段的，感觉这部分的学习最吸引人，也最直接见效，甚至不少人认为所谓的高手就是精通软件技术的人。

其实这样的看法是片面的。

软件是艺术家为达到艺术效果所采用的工具，就像画家的笔、摄影师的相机、音乐家的乐器，工具越强大，越能帮助创作者做出好的作品。

但真正决定艺术作品优劣的还是自身的艺术功底和修养，这也就恰好解释了用电脑图形软件的1.0版本和4.0版本一样，都能做出优秀的电脑美术作品这一现象。

我所有的作品都是在PHOTOSHOP中完成，

而且只使用最基本的画笔工具，

最重要的还是打好坚实美术的基础，才能迅速有效地在CG领域的学习中提高。

这里面的关键，

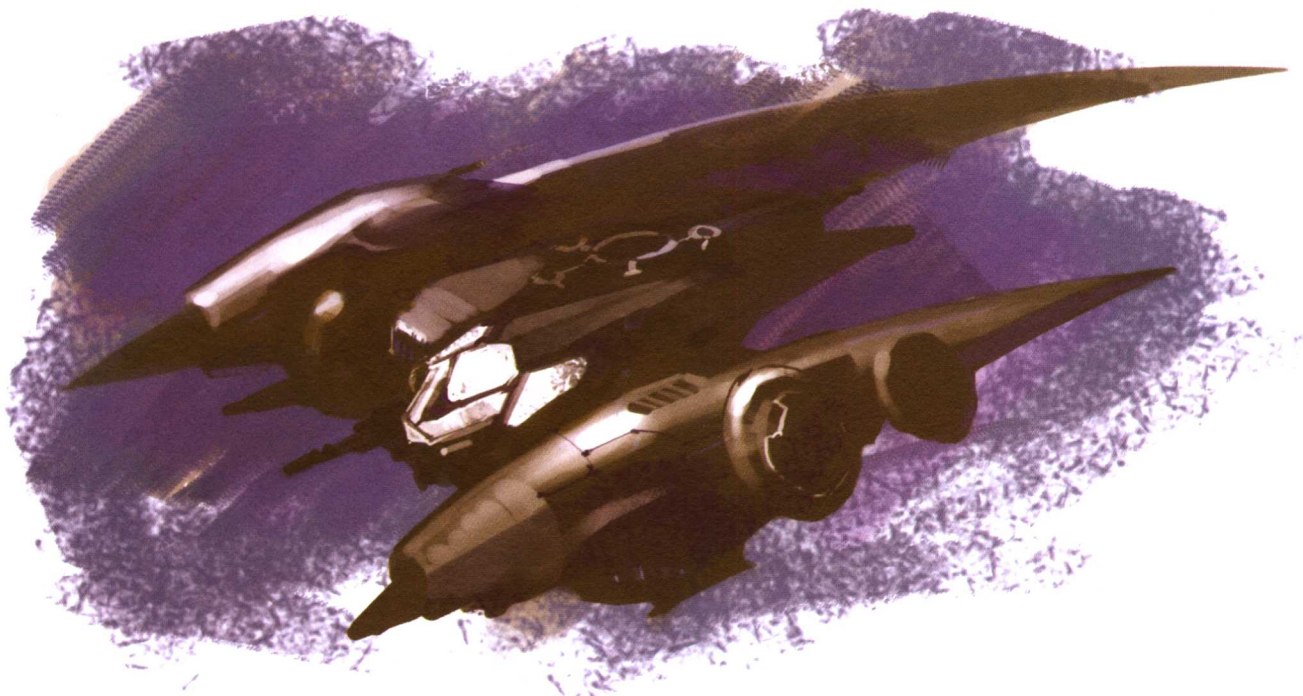
就是“思维方式”。在这个章节中，通过实例详细介绍了如何从绘画和创作角度来进行艺术创作。





## STEP 1

对于所要绘制的飞船，最初只有一个比较模糊的想法。在幻想艺术中这些设定通常来说没有什么具体的概念，往往起作用的是你的思维是否活跃。大概是一个流线型的双翼飞行器，在PHOTOSHOP新建画布，我把背景涂成冷色调，在上面勾勒出主体的粗略影像。



## STEP 2

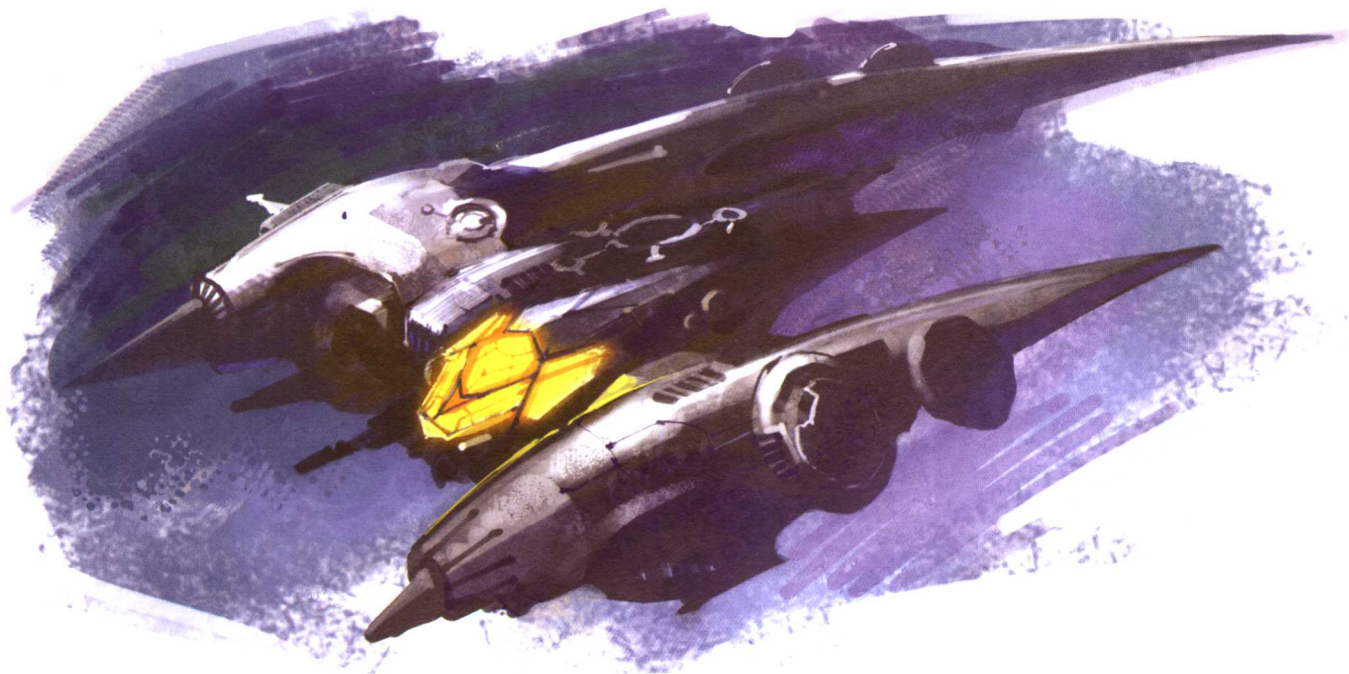
我尝试着填充整个形象，并确定一些部位的主要色调。在这里进一步坚定了最初的设想，做出了两条比例夸张的机翼。我决定让头部成为整幅画面的焦点，所以细画了机头部分的外形。通常在设定物形的情况下是不该过早刻画细节的，但这样有助于决定外型、色彩等其他东西。这并不是常规的作画方式，但有时很有用。





## STEP 3

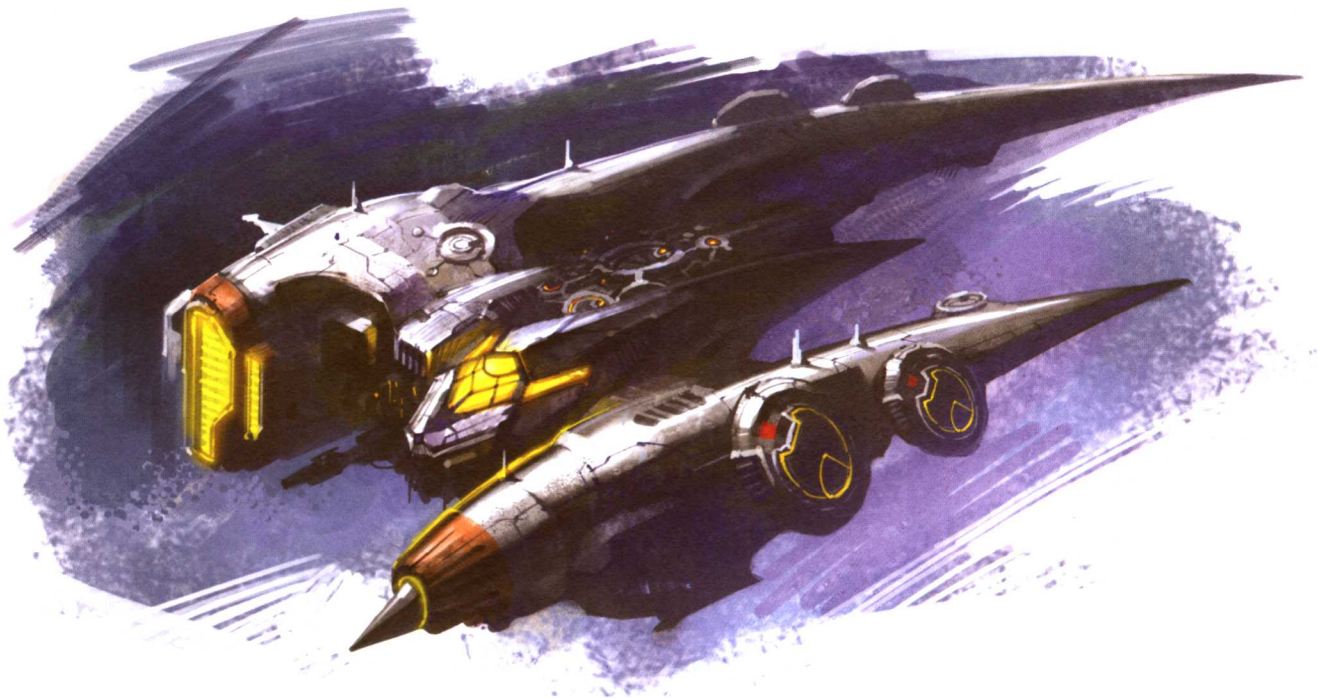
在这一步骤里逐渐地添加亮部与暗部，看起来会有一定的体积感。由于整体的颜色为了体现金属质感都是灰色调，所以为了不使画面单调，同时引导观众的视觉中心，把驾驶舱的位置变成有反差的暖色，看起来就比较活跃了。



## STEP 4

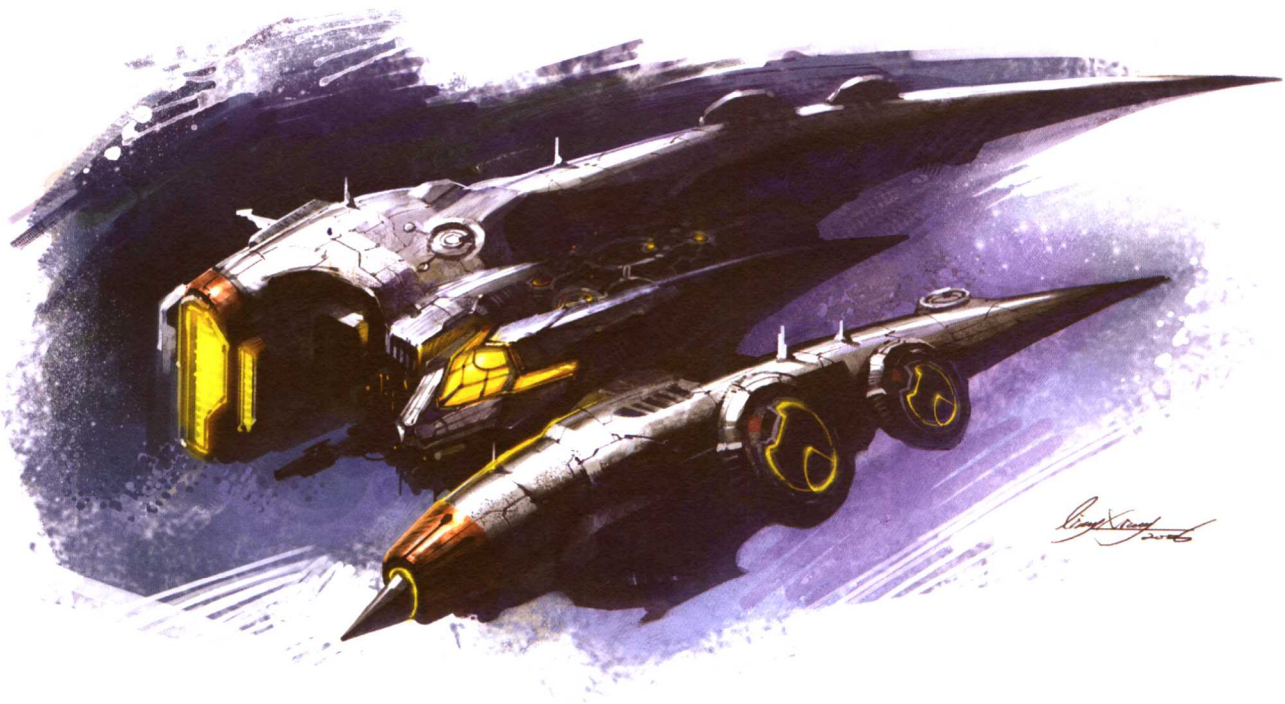
按照设想对主体进一步深入刻画，同时要注意远近虚实关系，把要表现的主要内容仔细地处理。适当地采用一些纹理笔刷配合，会有不错的效果，例如表现金属斑驳的质感。





## STEP 5

整体观察一下，飞船的比例上仍然存在问题。两头的机翼都是尖尖的显得过于单调，并且内侧机翼相对显得单薄。好在我可以对其进行任意修改，这凸显了数字工具的好处。将右侧改为类似涡轮发动机的造型，让结构看起来更加平衡，同时颜色上也做了调整，避免了驾驶仓处于孤立的情况。



## STEP 6

对细节做最后的调整，通过曲线调节一下颜色的对比度，使飞船更有层次。感觉上坐舱后面的构造有点抢到前面，所以使用加深工具将其弱化。背景上的喷溅笔刷可以随感觉来喷绘，增添画面的趣味性。





## STEP 1

创作这个机器人之前，脑袋里会冒出一大堆奇形怪状的设想，我想通过对机械装备的刻画来表现一些有趣的形态和动态，所以并不依靠机器人本身摆出的夸张动作。在电脑操作之前，绘制了大量的草图设定，确定之后快速起稿勾勒出基调以及大概的关系。看起来小腿很粗壮，大腿细细的，看来，也许是个邪恶的家伙。

## STEP 2

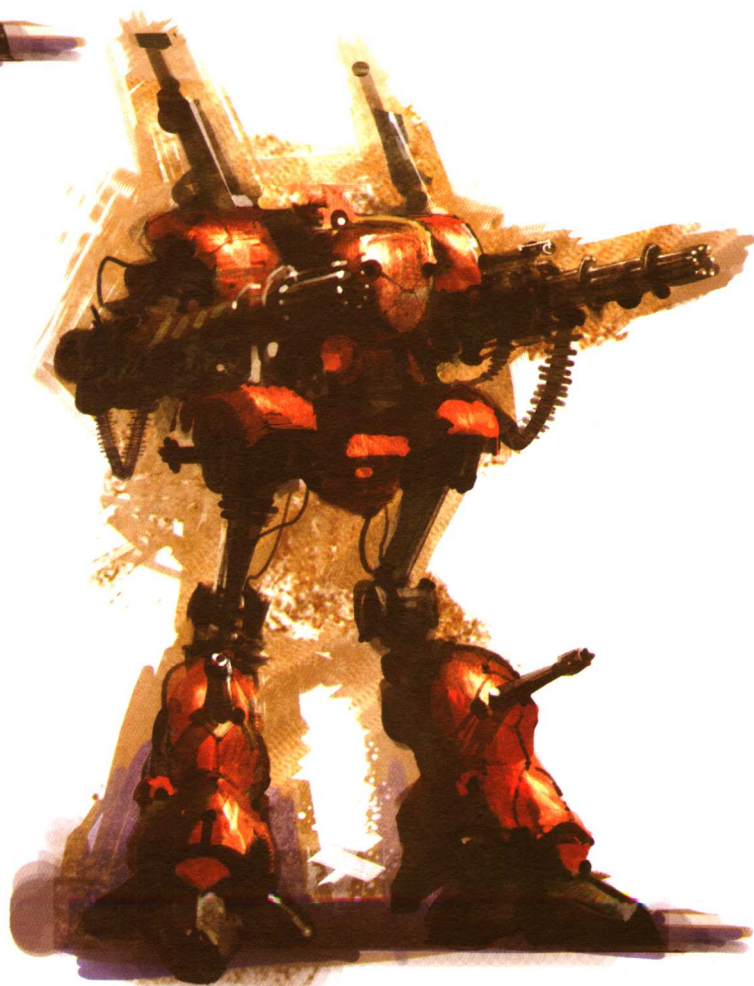
由于有了大量草图的支撑，所以很利于整体上的进展，可见草图是很重要的。在前面的基础上，对机器人的身体构造加强一下，使其更有体积感。这是一个大块头，四肢力量很发达，因此应该很有侵略性与破坏性，突出四肢与武器是体现它性格的一个好办法。





### STEP 3

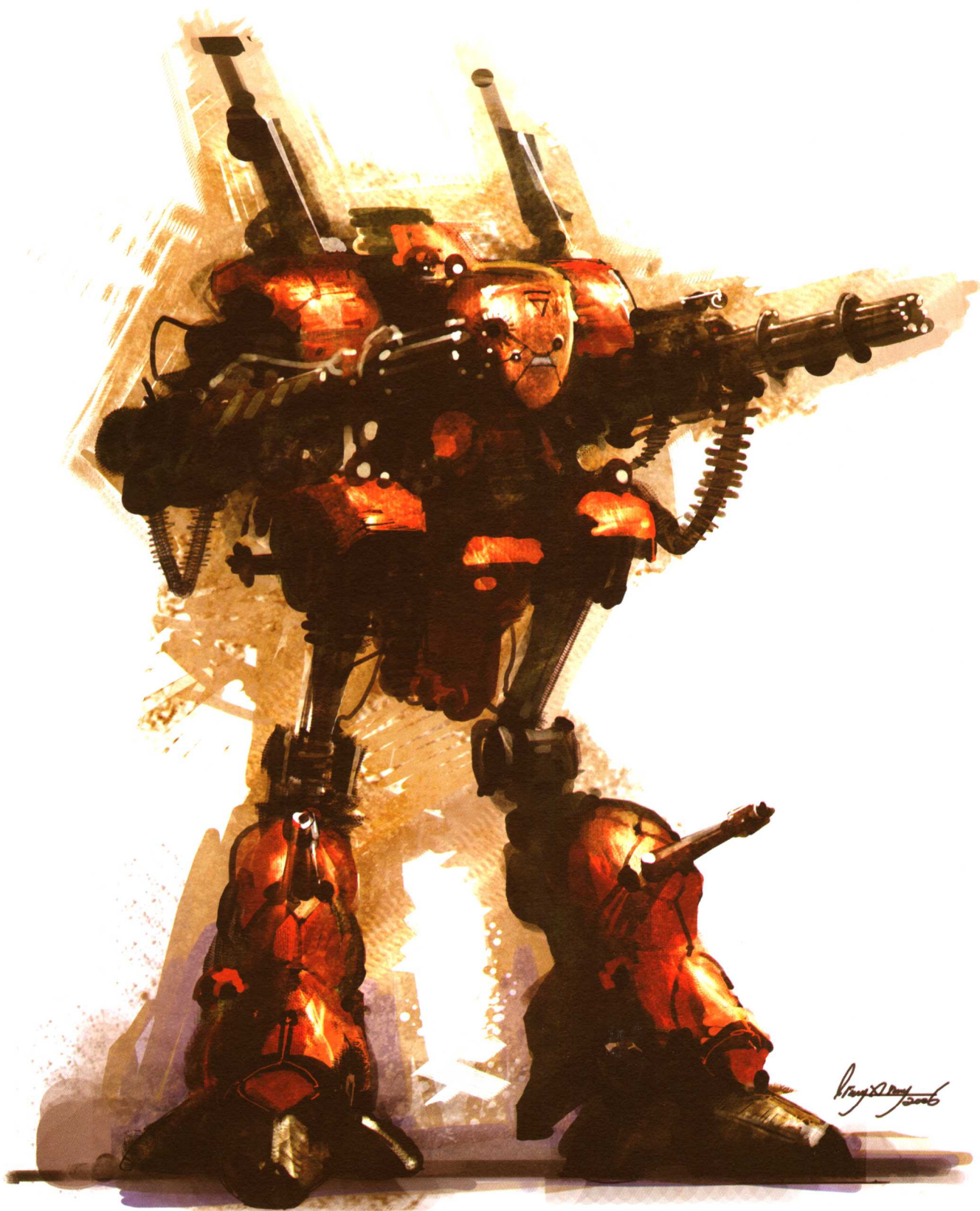
现在，开始界定主体上的不同区域。我们刚才已经做好了中间调的过渡，所以现在你可以用增亮、减暗来勾勒出光源照射下主体身上的各个部分，看起来效果不错，立体感更强了。我增长了机器人肩部的尖状物和枪弹链条，虽然只是很小的变动，但是却增加了景深，更有层次感。



### STEP 4

进一步处理细节。在让其丰满的同时，应该注意到它是钢铁之躯，表现出质感是很重要的。通过一些笔刷的图层混合来表现会得到很好的效果，我们可以进行多种尝试。顺便说一下，这些笔刷也许很不规则，但是有时候会出现意想不到的效果。

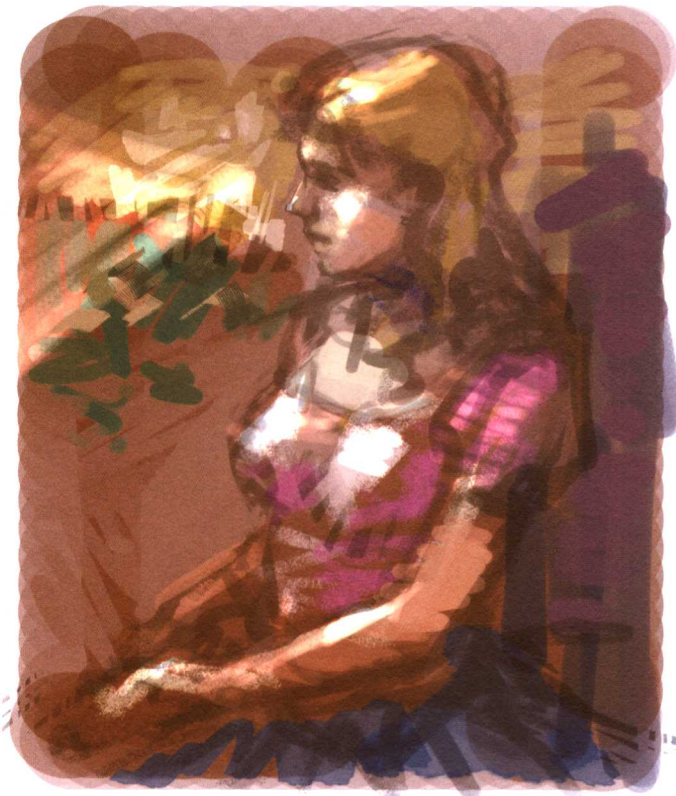




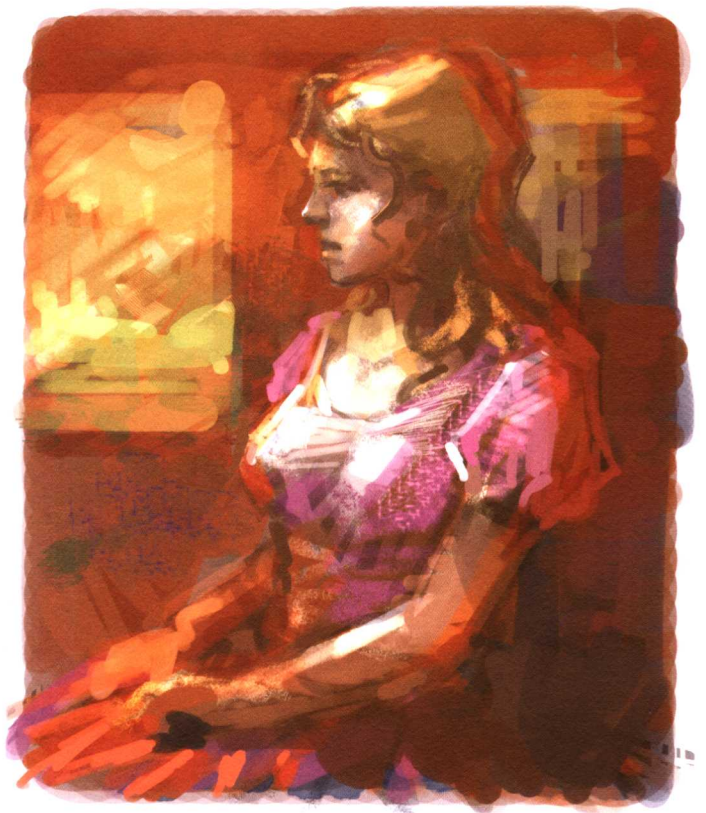
## STEP 5

对细画的部分做进一步的调整，最后处理亮部中的高光点。到这一步，就可以确定高光点的位置了，你可以一步步地深入。整体看一下，身体的感觉还不是令人很满意，过高的重心好像显得不是很稳健，胸部有点喧宾夺主，使头部虚弱了。这两个部分需要加强，改过之后的效果，还不错，称得上威武雄壮。

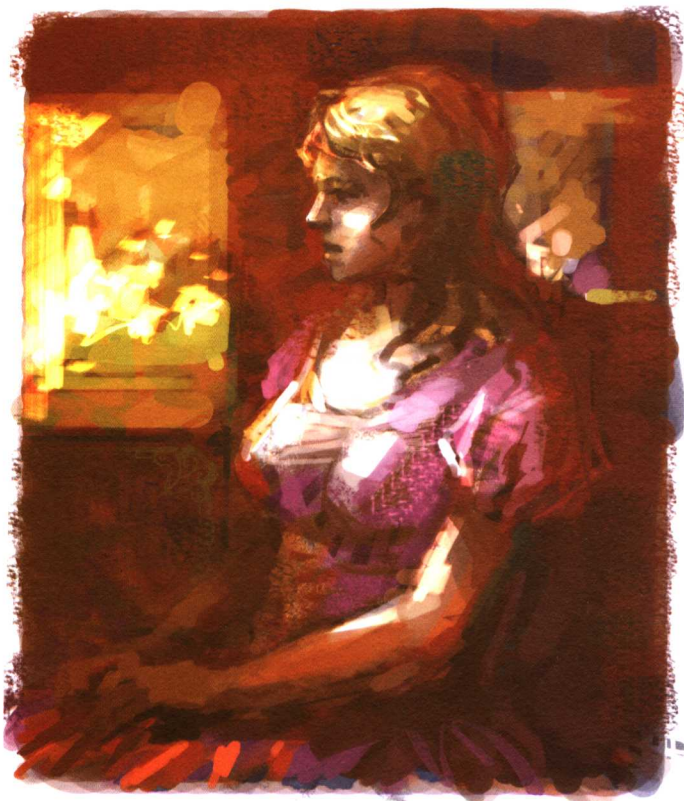




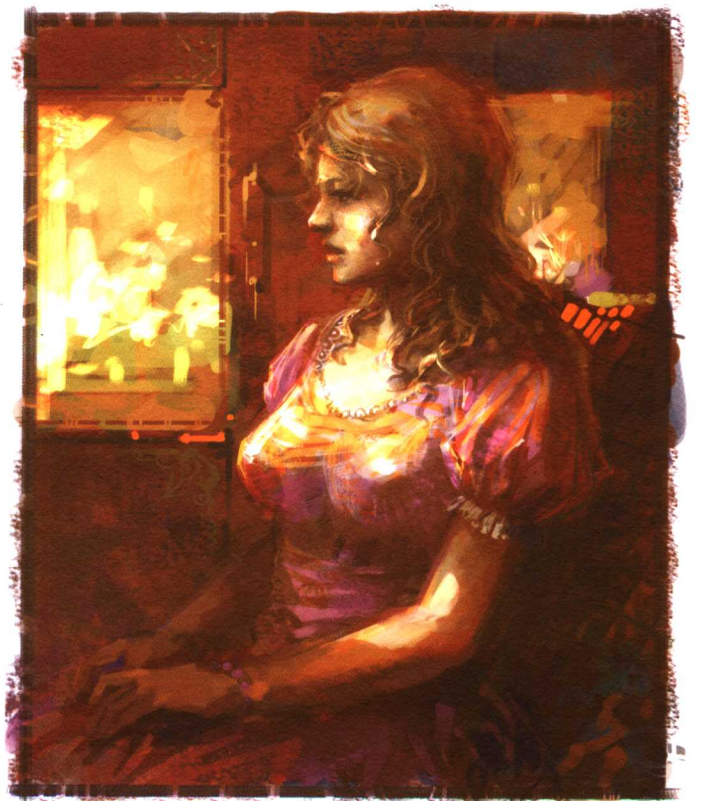
STEP 1



STEP 2



STEP 3



STEP 4





## STEP 5

1. 这是一个女性角色，与前面一样，从草图开始我们的作画过程。初步设定为一个欧洲的女孩安静地坐在沙发上。因为并不是要画一个写实主义的画，所以并没参考照片，一切只是按照自己的习惯开始，很随意地使用默认的画笔画出大体轮廓，不必担心过于杂乱，这反而不会限制你接下来的发挥。

2. 采用稍小一点的笔刷对整体进一步地深入，确定各个部分的位置和比例。不少人会用很多图层来画，但这样就会使电脑上完成的绘画看起来太干净，太匠气，所以我尽量降低使用图层的数量，开始时只在一层上画，这种方式迫使我像传统手绘那样作画，但是会有很好的效果。

3. 我开始加上些高光和阴影，明确一下身体的曲线。到目前为止我都没有使用细致的笔触，有的时候只是把你表达的情感画出来就好。

4. 添加了细节，但更多限于头部，这也是我想表达的部分。对头发的处理很简单，受光面的部分做了一些高光处理，以前面几缕发卷来衬托人物面部，后面的则虚化。继续来画亮面和阴影，一些背景色也混合来画。

5. 先对服饰的细节进行简单调整，更多的工夫下在头部的处理。脸型五官不是太令人满意，有些过于紧凑，下颚的结构也不对，有些过短。整体看来好像是个小孩子，而我的本意是个年轻的姑娘。针对这些问题进行了一下调整，包括头部和身体的比例关系，一个沉思的形象呈现在眼前。最后在背景加上一些纹样，烘托气氛。





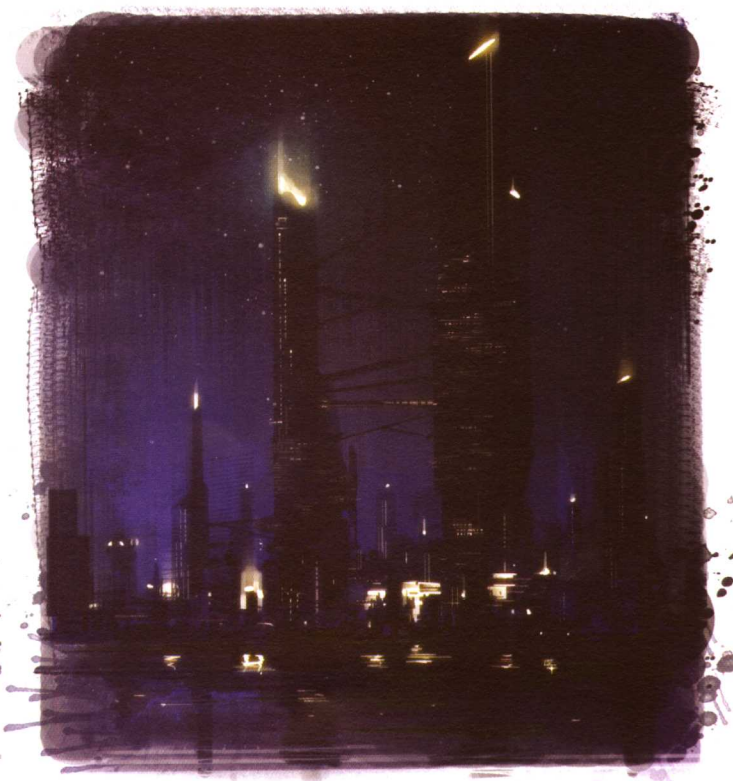
STEP 1



STEP 2



STEP 3



STEP 4





## STEP 5

1. 对于艺术家来说，黑夜不仅代表了恐惧和漆黑一片的感觉，从新的角度来说，在灯光的衬托下，更显得魅力十足。进入现代社会以后，夜色的描绘在绘画中成了最具代表性的意象。偏紫的深色调对于衬托夜景的昏暗会有很好的效果，也为后面我们对灯光的处理作出铺垫。

2. 根据我最初的设想，这是在灿烂的星空下矗立在海边的庞大建筑群的场景。进一步加深场景的色调，给出建筑群大体的形态，高大的“双子星”作为这幅作品的主体贯穿画面。使用较低的透明度表现出海水的大概形态，勾勒出映象。

3. 在表现这幅夜景时我并不需要拘泥于细节，也许没有细节。在夜晚的状

态，其实很难观察到什么具体的东西，况且这是一个远景图。要做的只是表现一种大的气势，灯光的作用在这里是最重要的。继续添加一些局部，采用强光照向天空的做法，为看不到细节的大厦做了顶部天窗的设计。

4. 采用细线继续画出更多的光亮，表现楼层的整体感觉。同时根据建筑的发光赋予水面更多的倒影内容，水面的效果都是采用横线来绘制的。

5. 对建筑底部环境进行修饰，添加一些笔触，不用很细致，但是看起来会有灯火辉煌、车水马龙的感觉。把陆地上的景象更多地反映在水面上，同时调整一下色调，为水面添几笔亮色，会有波光粼粼的效果。